

DER POKEMONEXPERTE

www.pokemonexperte.de / post@pokemonexperte.de

Komplettlösung zu Pokémon Diamant und Perle Teil 2: Der dritte Orden



©2007 pokemonexperte.de

Danksagung

Unser ganz besonderer Dank gilt allen, die an dieser Komplettlösung mitgearbeitet haben. In alphabetischer Reihenfolge sind dies:

- burma
- Lohgock007
- Martin
- Mastermind_X
- rampe
- Sakaku
- Seafan
- Wii Need

Galaktik Gebäude Ewigenau

Nachdem du nun den Zerschneider einsetzen kannst, wenden wir uns den Büschen am Galaktik Ewigenau Gebäude zu (das schwarze Gebäude nördlich des Pokémon Centers). Du kannst den Zerschneider auch beim Busch im nord-östlichen Teil einsetzen um auf einen Weg zu gelangen, welcher dich zur TM46 (Raub) führen wird.

Jetzt wird es Zeit, das schwarze Gebäude zu betreten. Als erstes musst du gegen die 2 Galaktik Mitglieder kämpfen, welche die Treppe bewachen (Doppelkampf). Im 1. Stock wirst du viele Galaktik Mitglieder sehen, die vor PCs sitzen. Der 1. und 3. auf der linken Seite wird gegen dich kämpfen, nachdem du sie angesprochen hast. Begib dich jetzt auf die 2. Etage, kämpfe gegen das Mitglied und den Wissenschaftler. Im 3. Stock wirst du einen weiteren Team Galaktik Schurken namens Jupiter treffen, der die Pokémon von jemandem gestohlen hat.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Zubat (W)	18	Gift/Flug	Gigasauger, Flügelschlag, Biss
Skuntank (W)	20	Gift/Unlicht	Nachthieb, Giftwolke, Kreideschrei, Rauchwolke

Team-Tipp	Chelcarain	Panpyro	Pliprin	Staravia	
					
Level	24	23	23	22	
Item	Pirsifbeere	Pirsifbeere	Pirsifbeere	Tsitrubeere	
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Hart oder Froh	
Attacken	Panzerschutz Absorber Rasierblatt Fluch	Glut Kratzfurie Tempohieb Flammenrad	Schnabel Blubber Geduld Metallklaue	Ruckzuckhieb Flügelschlag Doppelteam Notsituation	

Wenn du als Startpokémon Chelast gewählt hast, wechsele lieber zu Staravia. Versuche ihre Pokémon mit Flügelschlag zu besiegen. Bei Panpyro setzt du Flammenrad ein, bei Pliprin hilft Metallklaue am besten...

Nachdem du sie besiegt hast, wird sie davon laufen und der Mann, dem die Pokémon gehören, wird dir so dankbar für die Rettung seiner Pokémon sein, dass er dich in seinen Fahrrad-Shop einlädt.

Verlasse das Gebäude und gehe zum Fahrrad-Shop. Sprich den Mann an, den du gerade gerettet hast, dann wird er dir ein Fahrrad schenken. Nachdem du das Fahrrad erhalten hast gehe ganz in den Süden, durch die Pforte auf den Radweg.

Radweg

In der Pforte kannst du den EP-Teiler von dem Wissenschaftler erhalten. Dafür musst du jedoch schon mindestens 35 Pokémon gesehen haben. Der EP-Teiler ist eines der nützlichsten Items, die du erhalten kannst. Wenn du den EP-Teiler einem deiner Pokémon zu tragen gibst, erhält es im Kampf EPs, ohne selbst zu kämpfen. Das ist eine gute Möglichkeit, schwache Pokémon aufzuleveln! Auf dem Radweg wirst du Unmengen von Trainern treffen, was gut für deine Pokémon und für deinen Geldbeutel ist. Hast du endlich das Ende des Fahrradwegs erreicht, kannst du mit dem blonden Mädchen reden, welches dir eine Fahne für deinen Modekoffer gibt.

Route 206

Wenn du Items Feuerheiler, Giftstich und Superschutz erhalten möchtest, musst du den Büschen östlich des Ausgangs vom Radweg zu Leibe rücken. Für den weiteren Spielverlauf ist dieses Gebiet nicht von Bedeutung, allerdings kannst du dort einige interessante Pokémon finden, die du noch nicht gesehen oder gar gefangen hast. Zudem kannst du das Item Giftstich finden, welche die Kraft von Giftattacken steigert.

Im hinteren Teil der Route 206 wirst du eine Höhle namens „Bizarre Höhle“ finden. In ihrem Inneren gibt es nichts, wofür es sich lohnen würde, hinein zu gehen... Direkt unterhalb der Brücke gibt es einen weiteren versteckten Eingang, wo du Kaumalat fangen kannst. Wann immer du fertig bist auf Route 206, kehre einfach zum Ausgang des Radwegs zurück, gehe ein paar Schritte nach Süden und schon bist du auf Route 207.

Route 207

Beim Betreten der Route wird Lucia auf dich zukommen. Du wirst dich für eine Hand entscheiden müssen, was aber in Wahrheit keinen Unterschied macht. Wenn du dich für rechts entscheidest, erhältst du zuerst das Item Kampffahnder, mit dessen Hilfe du immer wieder gegen Trainer kämpfen kannst. Als ob das nicht genug wäre, erhältst du von ihr dann auch noch die Itemradar-Funktion für deinen Pokétch. Der Itemradar funktioniert wie der Detektor aus den alten Spielen. Tippst du unten drauf, wird der Kreis weiter "pulsieren". Gegebenenfalls wird dir ein grauer Punkt angezeigt. Dieser ist das Item. Die kleinen Abschnitte/Einteilungen auf dem Fadenkreuz stehen für je einen Schritt. Somit kannst du die exakte Position ermitteln.

An diesem Punkt im Spiel angekommen, gibt es ein paar Optionen, die dir offen stehen, die aber nichts zum Spielverlauf beitragen. Sie alle sind einfach nette Ergänzungen, das heißt, du musst sie nicht besuchen, wenn du nicht willst.

Jubelstadt	Du kannst zum Pokétch Company Gebäude zurückgehen und im ersten Stock am Empfang mit dem Präsident reden. Er wird dir dann die Notizblock-Funktion für den Pokétch geben.
Erzelingen-Tor	Im Untergeschoß der Höhle kannst du dir TM31 (Durchbruch) abholen. Um dorthin zu gelangen benötigst du Zertrümmerer. Fahre dazu mit deinem Fahrrad im Schnell-Modus über die Rampe.
ROUTE 204	Nach der Höhle befindet sich ein Strauch, der von den beiden Zwillingen geschnitten werden kann. Dort findest du ein Mädchen, das dir TM78 (Liebreiz) gibt.
ROUTE 205	Wenn du den Ewigwald verlässt, halte dich südlich und zerschneide alle Sträucher, die dir den Weg versperren. Du gelangst dann in den Randbereich des Waldes. Folge dem Weg so lange, bis du ein Mädchen triffst, das dir ein Zubehör schenkt. In der Gebirgszone findest du außerdem Silberstaub (erhöht die Stärke von Käfer-Attacken) und TM82 (Schlafrede).
Ewigwald	Kehre zurück zur Rückseite des Waldes, wo du jetzt Zerschneider verwenden kannst, um die Sträucher am vorher versperrten Weg zu zerschneiden. Du wirst ein großes Haus finden wo du das Item Äther abholen kannst. Wenn du das Haus betrittst, gelangst ins Innere der alten Villa.

Der weitere Spielverlauf wird dich nach Osten führen, wo ein paar Trainer auf dich warten. Kämpf dich bis zum Eingang der Höhle auf der Ost-Seite durch und betrete den Kraterberg.

Kraterberg

Solltest du noch kein Kampf-Pokémon haben, würde es sich anbieten Meditie oder Machollo zu fangen.

Wende dich Richtung Süden und nähere dich der Treppe. Ein Mann mit blauen Haaren wird auf dich zukommen, dir etwas über Sinnoh und den Kraterberg erzählen und wieder gehen.

Mehr gibt es momentan nicht zu tun. Erst später, wenn du die VM Surfer erhältst, wird es interessant. Der Ausgang ist im östlichen Teil der Höhle.

Route 208

Auf der anderen Seite des Kraterberg, auf der Route 208, gibt es noch ein paar Trainer gegen die du kämpfen kannst. 3 Pokémon von ihnen sollten dein Interesse wecken, denn diese sieht man nicht allzu oft (Wadribie, Pantimimi und Mobai).

Nachdem du die Brücken überquert hast wirst du hohes Gras mit noch mehr Trainern erreichen. Hier kannst du Entons und Bidifas fangen. Sprich mit dem Schwarzgurt im Südosten des hohen Grases um das Item Spiritkern zu erhalten. Mit diesem Item kannst du Kryppuk erhalten. Dieses, Nebulak ähnlich sehende Pokémon, erhältst du, wenn du das Item in den Brunnen auf Route 209 legst und 32 Leute im Untergrund ansprichst. Sprich nun den Brunnen an und ein Kryppuk auf Level 22 erscheint.

Zudem gibt es in dieser Gegend ein Haus, vor dem viele Beeren wachsen. Im Inneren des Hauses kannst du mit dem Beerenmeister sprechen, der dir pro Tag eine zufällige Beere gibt. Sprichst du mit dem kleinen Mädchen und beantwortest ihre Frage mit „Ja“, erhältst du eine weitere Funktion für den Pokétch, den Beerensucher.

Sobald du hier fertig bist, gehe durch die Pforte im Osten nach Herzhofen.

Herzhofen

Betrittst du die Stadt, wirst du ein Haspiror anhalten, welches sich selbstständig gemacht hat. Seine Trainerin wird dazu kommen, dir sehr dankbar sein und sich als Julia, eine der Jurorinnen der Wettbewerb-Contests vorstellen. Sie wird dich in die Wettbewerbshalle einladen um dir zu danken.

Herzhofen ist eine ziemlich große Stadt. Alles dreht sich hier um Pokémon Wettbewerbe, da wundert es nicht, dass alle Einwohner nahezu verrückt danach sind.

Gehe zum Pokémon Fan Club welcher sich östlich des Markts befindet (erkennbar an dem roten Dach) und sprich mit dem Vorsitzenden (der Mann mit dem Mantel beim Tisch). Von ihm wirst du ein Knurspbox erhalten. Somit kannst du ab jetzt Knurspe (Brot, welches aus Beeren hergestellt wird, entspricht also den Pokériegeln aus R/S/S) machen. Die Knursperei (Knursp-Bäckerei) ist das Haus neben dem Markt. Eine Anleitung zum Backen findest du unter <http://www.pokemonexperte.de/diamantperle/knurspe.php>

Betrete das Haus neben dem Pokémon Fanclub und gehe zum Fahrstuhl, der dich automatisch nach oben bringt. Sprich mit dem Mädchen dort, sie wird dir Seegesang geben. Seegesang ist ein Item, das dem tragenden Pokémon KP zurückgibt, wenn du deinem Gegner Schaden zufügst.

Eine weitere erwähnenswerte Person, die du in dieser Stadt findest, ist Lana. Sie gleicht Bill/Lanette aus den vorgehenden Editionen. Ihr Haus befindet sich rechts vom Pokémon Center. Ab sofort wird dein Box-System im PC den Namen „Lana’s PC“ tragen.

Gehe nun zur Wettbewerbshalle und sprich mit der Person mit den lila Haaren, welche vor dem Gebäude steht. Sie wird sich dir als Lamina, Arenaleiterin von Herzhofen vorstellen. Sie wird vorerst jedoch einfach nur gehen, ohne in die Arena zurückzukehren.

Betrete die Wettbewerbshalle, in der du deine Mutter und Julia treffen wirst. Julia wird dir das Accessoire Glitzerpuder geben, von deiner Mutter erhältst du, je nachdem, ob du ein Junge oder ein Mädchen bist, entweder einen Smoking oder ein Kleid. Wenn du möchtest, kannst du dich in den Wettbewerben versuchen.

Versuchst du nun Herzhofen zu verlassen, wirst du auf deinen Rivalen treffen, der dich zu einem Kampf herausfordert. Welche Pokémon er jetzt im Team hat, hängt davon ab welches Startpokémon du gewählt hast.

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Staralili (M)	19	Normal/Flug	Alle
Bamelin (M)	20	Wasser	Chelast
Roselia (M)	20	Pflanze/Gift	Chelast
Panpyro (M)	21	Feuer/Kampf	Chelast
Roselia (M)	20	Pflanze/Gift	Panflam
Ponita (M)	20	Feuer	Panflam
Pliprin (M)	21	Wasser	Panflam
Bamelin (M)	20	Wasser	Plinfa
Ponita (M)	20	Feuer	Plinfa
Chelcarain (M)	21	Pflanze	Plinfa

Team-Tipp	Chelcarain	Panpyro	Pliprin	Staravia	
					
Level	27	27	27	26	
Item	Flinkklaue	Amrenabeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Hart oder Froh	
Attacken	Panzerschutz Megasauger Rasierblatt Fluch	Offenlegung Kratzfurie Tempohieb Flammenrad	Schnabel Blubbstrahl Geduld Metallklaue	Ruckzuckhieb Flügelschlag Doppelteam Notsituation	

Wie es aussieht, war auch er sehr fleißig, einige neue Pokémon nennt er nun sein Eigen. Aber da du ihm in nichts nachgestanden bist, solltest du in der Lage sein, ihn locker zu besiegen. Tipp: Nimm einige (Super)tränke für diesen Kampf mit!

Falls du Chelast als Start-Pokémon gewählt hast: Staravia sollte sich erst um Staralili kümmern. Am besten greifst du mit Flügelschlag an. Bamelin bekämpfst du mit Chelcarain. Setze Rasierblatt oder Megasauger ein, um es zu besiegen. Wenn dein Rivale Roselia einsetzt, wechsele Chelcarain wieder mit Staravia aus und besiege Roselia mit Flügelschlag. Bei Panpyro lässt du Staravia im Kampf und versucht es, mit Flügelschlag zu besiegen. Sollte dir dies nicht gelingen, bleibt dir nichts anderes übrig, als mit Chelcarain

Rasierblatt einzusetzen...

Falls du Panflam als Start-Pokémon gewählt hast: Staralili kann entweder mit Panpyros Flammenrad oder mit Staravias Flügelschlag besiegt werden. Setzt dein Rivale Roselia ein, setze Flammenrad von Panpyro ein, um es zu besiegen. Setzt dein Rivale Ponita ein, versuche es am besten mit Panpyros Tempohieb zu besiegen. Sobald dein Rivale Pliprin einsetzt, wechsle zu Staravia und attackiere es mit Flügelschlag. Ist Staravia besiegt, greife Pliprin mit Panpyros Tempohieb an.

Falls du Plinfa als Start-Pokémon gewählt hast: Bamelin besiegst du am besten mit Staravias Flügelschlag. Ponita kannst du mit Pliprins Blubbstrahl mit Leichtigkeit besiegen. Chelcarain dürfte auch kein Problem für Staravias Flügelschlag sein.

Hast du deinen Rivalen besiegt, wird er dir von der Arena in Schleiede erzählen und gehen. Auf deinem Weg aus der Stadt heraus (der Ausgang im Osten) solltest du den Wanderer ansprechen. Hast du einen Platz in deinem Team frei, wird er dir ein Ei geben, aus dem nach 10.496 Schritten die Vorentwicklung von Chaneira, Wonneira schlüpfen wird.

Bevor du deine Reise in Richtung Osten weiterführst, solltest du den Platz der Treue im Norden besuchen um dort einige nützliche Items einzusammeln.

Platz der Treue

Um jedoch den Platz der Treue betreten zu können, musst du ein anmutiges Pokémon in deinem Team haben. Hier findest du eine Liste der Pokémon, die als anmutig gelten:

- Drifflon
- Eneco
- Enton
- Flemmli
- Haspiror
- Knilz
- Pachirisu
- Piepi
- Pikachu
- Pummeluff
- Wonneira

Der Mann an der Rezeption wird alle deine Pokémon außer dem anmutigen zu sich nehmen. Dafür folgt dieses Pokémon durch das Areal, wie Pikachu in Pokémon Gelb. Du kannst dich sogar mit dem Pokémon unterhalten, dafür musst du dich zu ihm zudrehen und den A-Knopf drücken.

Zudem wirst du im Areal ein paar tolle Items finden. TM45 (Anziehung) findest du im nördlichen Teil des Feldes, TM 43 (Geheimpower) im südlichen Teil, ein Münzamulett im Inneren der 2. Höhle von rechts (rechter oberer Teil des Platzes) und eine Spuktafel auf der rechten Seite der am weitesten rechts liegenden Höhle.

Route 209

Sprich auf jeden Fall mit dem Angler, welcher auf dem Steg angelt und beantworte seine Frage mit „Ja“ um die Profiangel zu erhalten. Mit dieser kannst du Goldini, Schmerbe und Karpador auf Level 15 - 20 fangen. Kämpfe dich durch die Trainer entlang der Straße und sammle die Items ein.

Fast am Ende der Route 209 befindet sich ein seltsamer Obelisk, welcher sich Turm der Ruhenden nennt. Du kannst ihn betreten, er ähnelt dem Pokémon Turm in R/B/Y, also ein Friedhof sozusagen. In diesem Turm findest du ein wichtiges Item: VM04 (Stärke).

TM47 (Stahlflügel) findest du hinter einem Busch rechts vom hohen Gras unter dem Turm der Ruhenden.

Turm der Ruhenden

Der Weg durch den Turm ist eigentlich sehr geradlinig, gehe einfach immer nach oben, bis du den 4. Stock erreicht hast. Auf dem Weg nach Oben wirst du zudem ein paar nützliche Items, wie z.B. Ovaler Stein, einen Beleber und TM 27 (Rückkehr) finden.

Im obersten Stockwerk triffst du auf 2 alte Damen. Sprich mit der Linken, sie gibt dir die VM04. Die Dame zur Rechten wird dir Schutzband geben.

Verlass den Turm und suche im Freien TM47 (Stahlflügel). Du findest es hinter einem Busch rechts vom hohen Gras unter dem Turm der Ruhenden. Mache dich dann auf den Weg nach Trostu.

Trostu

Das wahrscheinlich wichtigste Gebäude in Trostu wird wohl die Pension sein. Da kommt Freude auf – endlich kannst du züchten. Zudem kannst du im Markt hier Finsterbälle kaufen (1000\$/Stück), welche die Fangquote in Höhlen und bei Nacht erhöhen.

Warum ist die Pension so wichtig? Ganz einfach, dort kannst du 2 Pokémon absetzen, diese erhalten dann für jeden Schritt den du machst 1 EXP. Natürlich ist das alles nicht kostenlos, fürs Abholen musst du 100\$ zahlen und für jedes Level, das dein Pokémon gestiegen ist auch noch mal 100\$.

Um ein Ei zu erhalten, setzt du ein männliches und ein weibliches Pokémon in der Pension ab. Wenn diese sich mögen und du an die 100 Schritte gelaufen bist, haben sie ein Ei (Um zu sehen, ob deine Pokémon schon ein Ei haben, musst du dir einfach immer den Mann vor der Pension anschauen. Sobald er nach rechts schaut, gibt's ein Ei). Aus diesem schlüpft dann ein Lev. 1 Pokémon von der Spezies der Mutter.

ANMERKUNG: Nachdem du 2 Pokémon hier abgesetzt hast, wird ein Mann in der Pension auftauchen. Rede mit ihm, er wird dir den Pensions-Prüfer – Funktion für den Pokétch geben. Dieser zeigt die 2 in der Pension untergebrachten Pokémon, deren Level und Geschlecht. Sollten sie ein Ei haben, wird das ebenfalls dort angezeigt.

Wenn du den Mann in der Stadtmitte (auf der Straße links vom PokéCenter) ansprichst, erhältst du auch von ihm eine weitere Funktion für den Pokétch: die Pokémon Historie – Funktion. Nichts aufregendes, diese zeigt dir nur die 16 zuletzt gefangenen/ geschlüpften oder entwickelten Pokémon.

Im Haus neben dem PokéCenter wird dich der Zeitungs-Herausgeber jeden Tag bitten, ihm ein anderes Pokémon zu zeigen. Zeigst du ihm das gewünschte, erhältst du einen Heil Ball. Dieser Ball heilt das Pokémon komplett, nachdem du es gefangen hast. Zudem verschwinden alle Status-Veränderungen des gefangenen Pokémon.

Im Norden gibt es auf der rechten Seite ein paar Absätze, welche du hinunter springen kannst. Spring über den 2. und betritt das rechte Haus. Sprichst du nun mit der Dame, wird sie dir einen Sticker Koffer geben, welcher dir ermöglicht, deine Pokébälle mit Stickern zu bekleben, allerdings erst später.

Springst du den Absatz hinunter, welcher sich ganz rechts befindet, wirst du eine Höhle finden. In ihrem Inneren sind die Trostu-Ruinen. Hier findest du nichts weltbewegendes, außer ein paar Icoognito (#114) für den Pokédex. Da dieser Abschnitt zum weiteren Spielverlauf nicht relevant ist, wird er erst hier nicht näher erläutert.

Als nächstes geht es nach Norden zur Route 210.

Route 210

Das Gras in dieser Gegend ist höher als sonst, ein Vorankommen mit dem Fahrrad ist nicht möglich, deshalb musst du zu Fuß weitergehen. Das Tolle an dieser Gegend ist, dass es viele Pokémon gibt, die einiges an EXP geben wie z.B. Chaneira mit 600 EXP pro Kampf. Es lohnt sich!

Benutze dein Fahrrad um den schlammigen Weg vorbei an dem Jogger über die Klippe zu einem Mädchen zu gelangen, welches im Norden steht. Sprich sie an, sie wird dir TM51 (Ruheort) geben.

Die zwei Pokémonzüchter werden an dieser Stelle auch kurz erwähnt, weil sie jeder 960 EXP geben, also sind sie einen Kampf wert.

Gegen Ende der Route findest du ein Pokémon Café. Im Inneren warten auch ein paar Trainer, welche ihre Teestunde für einen Kampf unterbrechen, wenn du sie ansprichst.

Sprichst du die Frau hinter dem Tresen an, kannst du bei ihr Kuhmuh-Milch kaufen. Diese Milch kostet 500\$ / Stück und heilt 100 HP (das ist mehr als ein Supertrank).

Verlässt du das Café wieder, wirst du sehen, dass der Weg Richtung Norden von Entons versperrt ist. Kümmere dich vorerst nicht darum, denn dein Weg führt dich erstmal nach Osten zur Route 215.

Route 215

Die Trainer in dieser Gegend haben kaum Kampf-Pokémon, dafür sehr häufig Flug-Pokémon auf etwas höheren Levels, verglichen zu den Gebieten zuvor - sei also vorsichtig. Zudem kannst du hier Kadabras finden, sie zu fangen ist allerdings nicht so leicht.

Der Typ in Richtung der Brücke gibt dir TM66 (Gegenstoß) wenn du ihn ansprichst. Wenn du Zahltag in einem Kampf einsetzt, kannst du nach dem Kampf noch zusätzliches Geld aufheben (das geschieht automatisch).

Schleiede

Jetzt bist du in Schleiede angekommen. Ziemlich groß, diese Stadt! Hier gibt es ein Einkaufszentrum in dem man prima einkaufen gehen kann, eine Spielhalle und noch viel mehr. Natürlich darf Team Galaktik in so einer Stadt nicht fehlen...

Als allererstes möchtest du bestimmt das Einkaufszentrum besuchen, welches sich im nördlichen Stadtteil befindet. Dort gibt es auf 4 Etagen allerhand zu kaufen:

Erdgeschoß, Linke Person

Pokéball (200)
 Superball (600)
 Hyperball (1200)
 Fluchtseil (550)
 Piepi Puppe (1000)
 Schutz (350)
 Superschutz (500)
 Top-Schutz (700)
 Wiesenbrief (50)
 Feuerbrief (50)
 Wasserbrief (50)
 Sternbrief (50)

Erdgeschoß, Rechte Person

Trank (300)
 Supertrank (700)
 Hypertrank (1200)
 Top-Trank (2500)
 Beleber (1500)
 Gegengift (100)
 Para-Heiler (200)
 Feuerheiler (250)
 Eisheiler (250)
 Aufwecker (250)
 Hyperheiler (600)

1. Stock, Mittlere Person

Protein (9800)
 Eisen (9800)
 Kalzium (9800)
 Zink (9800)
 Karbon (9800)
 KP-Plus (9800)

1. Stock, Obere Person

X-Tempo (350)
 X-Attacke (500)
 X-Abwehr (550)
 Megablock (700)
 Angriffplus (650)
 X-Treffer (950)
 X-Spezial (350)
 X-SpezialVer (350)

2. Stock, Obere Person

TM83 (Beerenkräfte) (2000)
 TM17 (Schutzschild) (2000)
 TM54 (Trugschlag) (2000)
 TM20 (Bodyguard) (2000)
 TM33 (Reflektor) (2000)
 TM16 (Lichtschild) (2000)
 TM70 (Blitz) (1000)

2. Stock, Untere Person

TM38 (Feuersturm) (5500)
 TM25 (Donner) (5500)
 TM14 (Blizzard) (5500)
 TM22 (Solarstrahl) (3000)
 TM52 (Fokusstoß) (5500)
 TM15 (Hyperstrahl) (7500)

3. Stock, Obere Person

Gelbes Kissen (500)
 Regal (1000)
 Fernseher (4500)
 Kühlschrank (1000)
 Spülbecken (3000)

3. Stock, Untere Person

Mampfaxo Puppe (2000)
 Mobai Puppe (2000)
 Pantimimi Puppe (2000)
 Mantirps Puppe (3000)
 Bamelin Puppe (3000)
 Plaudagei Puppe (3000)

Sprich die Frau mit Hut im Erdgeschoß an, sie gibt dir ein Item (eine Maske von Lucias Starter) für deinen Modekoffer. Die unterste Frau am Tresen im 1. Stock hat eine Erweiterung für deinen Pokétch: die Zählfunktion. Drückst du den + Knopf, wird zu einem Zähler immer 1 dazu gezählt. Diese Funktion eignet sich recht gut fürs EV-Training. Wenn du einen der großen Typen auf dem Dach (4. Stock) ansprichst, wird er die das Item Klettdorn geben. Dieses Item (Tragen) schadet dem Träger in jeder Runde und eventuell dem Gegner, wenn der den Träger berührt.

Genug eingekauft? Dann wenden wir uns den anderen Gebäuden dieser Stadt zu. Die Spielhalle befindet sich im Südosten der Stadt, allerdings brauchst du zuerst den Münzkorb, bevor du an den Automaten spielen kannst. Diese gibt es im 2. Haus bei der Arena, von einem Typ. Du musst richtig raten, in welcher Hand er ihn hat.

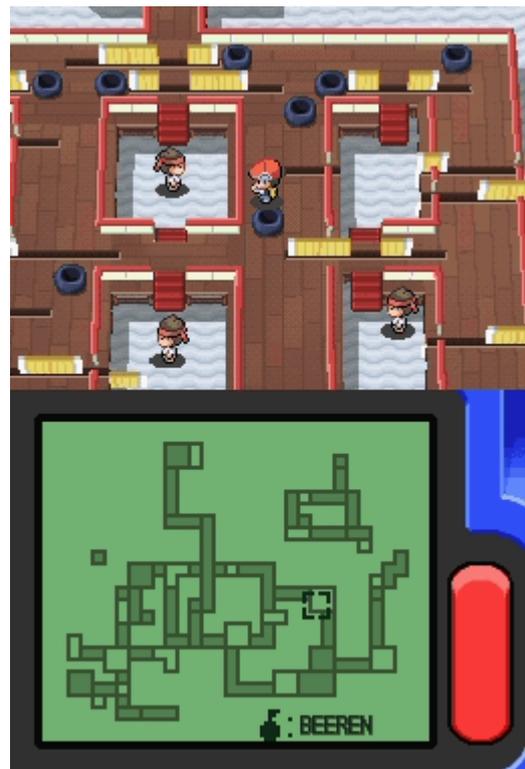
Im Inneren des benachbarten Hauses kannst du deine Pokémon von der Frau massieren lassen, was die Glückchkeitsrate des Pokémon erhöht. Außerdem kannst du noch TM 63 (Itemsperre) erhalten, wenn du mit dem Typ, welcher vor den beiden Häusern steht, redest.

Das große Gebäude im nordöstlichen Teil der Stadt ist das Galaktik Schleiede Gebäude. Fürs Erste wirst du nicht sehr weit hinein kommen.

Die Spielhalle ist das bunt beleuchtete Gebäude im Südosten der Stadt. Hast du den Münzkorb erhalten, kannst du mit den Leuten im Inneren reden, um sie um 70\$ zu erleichtern. 50 Münzen kosten 1000\$. Diese Münzen kannst du bei der Frau hinter dem Tresen kaufen. Willst du an einem der einarmigen Banditen spielen, stell dich vor einen und drücke den X-Knopf, um 3 Münzen einzuwerfen. Dann drückst du das Steuerkreuz nach unten um die Walzen in Bewegung zu setzen. Willst du sie wieder anhalten, drücke Y um die 1. Walze anzuhalten, B für die 2. und schließlich A für die 3. Viel Glück!

Im Haus nebenan kannst du bei der Frau hinter dem Tresen deine Münzen gegen Preise tauschen lassen:

Gewinn	Münzen
Seidenschal	1000
Großlinse	1000
Zoomlinse	1000
Metronom	1000
TM90 (Delegator)	2000
TM58 (Ausdauer)	2000
TM75 (Schwerttanz)	4000
TM32 (Doppelteam)	4000
TM44 (Erholung)	6000
TM89 (Kehrtwende)	6000
TM10 (Kraftreserve)	6000
TM27 (Rückkehr)	8000
TM21 (Frustration)	8000
TM35 (Flammenwurf)	10000
TM24 (Donnerblitz)	10000
TM13 (Eisstrahl)	10000
TM29 (Psychokinese)	10000
TM74 (Gyroball)	15000
TM68 (Gigastoß)	20000



Hast du dich genug amüsiert, wenden wir uns wieder dem Ernst des Lebens zu: die 3. Arena, welche sich im Süd-Westlichen Teil der Stadt befindet. Pokémon heilen und los geht es!

Bergorden - Schleiede-Arena

Diese Arena birgt ein Puzzle in ihrem Inneren (siehe Bild oben). Ziel ist es, die beiden Regler ganz oben zu verschieben. Am Ziel angekommen, findest du Hilda, die Arenaleiterin. **Achtung:** Sobald du die Arena wieder verlässt, befinden sich die Puzzleteile wieder in ihrer Ausgangslage!

Pokémon	Lv.	Typ	Attacken
Meditie (W)	27	Kampf/Psycho	Ableithieb, Konfusion, Meditation, Scanner
Maschock (M)	27	Kampf	Durchbruch, Felsgrab, Silberblick, Gesichte
Lucario (M)	30	Kampf/Stahl	Ableithieb, Kraftwelle, Metallklaue, Knochenhatz

Team-Tipp	Chelterrar	Panpyro	Impoleon	Staraptor	
					
Level	36	34	36	34	
Item	Flinkklaue	Tsitrubeere	Flinkklaue	Tsitrubeere	
Charakteristik	Notdünger	Großbrand	Sturzbach	Bedroher	
Wesen	Mutig	Hart	Mäßig oder Still	Hart oder Froh	
Attacken	Fluch Biss Megasauger Erdbeben	Tempohieb Kratzfurie Flammenrad Offenlegung	Metallklaue Blubbstrahl Furienschlag Wasserdüse	Flügelschlag Aero-ass Bodycheck Nahkampf	

Hast du einen Staraptor, kannst du mit ihm alleine durch Hildas Team durchfegen. Benutze Aero-Ass gegen Meditie und Maschock, Nahkampf gegen Lucario. Hast du keinen Staraptor in hohem Level, vermeide es, Gestein-, Normal-, und Stahl-Typen einzusetzen!

Ein Psycho Pokémon würde nur bei Maschock sehr effektiv sein, da dieser ein reiner Kampf-Typ ist. Die anderen beiden, Meditie und Lucario sind Dualtypen (Kampf/Psycho, Kampf/Stahl), somit stecken sie nur den normalen Schaden ein.

Hast du sie besiegt, erhältst du den Bergorden, welcher dir ermöglicht, Fliegen außerhalb eines Kampfes einzusetzen. Zudem erhältst du TM60, welche Ableithieb enthält.

Wie es nun weitergeht, kannst du im Teil 3 der Komplettlösung erfahren!